

• Algoritmo 3

Desarrollar un algoritmo que permita mostrar la tabla de multiplicar de un número ingresado por el usuario; solo en caso que el valor del número esté entre 2 y 6

1. Inicio
2. Ingresar un número
3. Si el número del usuario se encuentra entre 2 y 6 se presenta la tabla de multiplicar
4. Si el número del usuario no se encuentra entre 2 y 6 no se muestra la tabla de multiplicar
5. Fin